

ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER



**GCompris e TuxMath
Transformando as aulas de Matemática**

**Ivinhema-MS
Junho/2012**

ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER



GCompris e TuxMath Transformando as aulas de Matemática

Projeto de formação a ser desenvolvido pela PROGETEC Ticyara Halik Smanioto Vicente, juntamente com os professores regentes e de Matemática do 1º ao 6º ano do Ensino Fundamental dos períodos matutino e vespertino e com a colaboração da coordenadora de matemática Maria Lúcia Lopes Silva.

**Ivinhema-MS
Junho/2012**

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO.....	04
2. INTRODUÇÃO.....	04
3. JUSTIFICATIVA.....	04
4. OBJETIVOS.....	05
5. CONTEÚDOS.....	06
7. METODOLOGIA.....	06
8. RECURSOS.....	06
9. AVALIAÇÃO.....	07
10. DIVULGAÇÃO.....	07
11. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	07

1. Identificação

Professor Responsável: Ticyara Halik Smanioto Vicente

Colaboradora: Maria Lúcia Lopes Silva

Nome da escola: Escola Estadual Senador Filinto Muller

Local: Ivinhema – MS

Anos: 1º A, 2º A, 2º B, 2º C, 3º A, 3º B, 4º A, 4º B, 4º C, 5º A, 5º B, 6º A, 6º B e 6º C.

Professores envolvidos: Ivone Aparecida Zulim Pereira, Cristina Gessi, Izabel Macedo de Araújo Castro, Rosângela dos Santos F. Gazineu, Maria Camargo, Cássia Maria Staut, José Bais Rojas, Benedita Dantas Mineiro Neta, Jeronimo Alves Dias, Bernadete Costa Nunes, Shirley Iori Facina e Cleber Gualda Barbi.

2. Introdução

O tema “GCompris e TuxMath: Transformando as aulas de Matemática” surgiu da necessidade de melhorar o desempenho dos estudantes nas aulas de Matemática, bem como, tornar a disciplina mais prazerosa, dinâmica e lúdica, através de jogos, para que cada vez mais os estudantes se interessem por ela e possam, então, aprender matemática.

Historicamente, o ensino de Matemática tem sofrido algumas modificações, pois antigamente, ele era feito de forma não-didática e que não relacionava a matemática com a realidade do aluno. Hoje em dia ainda podemos perceber que ele tem muita resistência por parte dos estudantes. Mas nosso papel como educadores deve incluir a mudança de paradigma, principalmente no que diz respeito ao ensino da matemática.

3. Justificativa

Diante da necessidade de ensinar matemática de uma forma mais instigante, faz-se necessário o desenvolvimento deste projeto. Pois, ao jogar, o aluno é levado a exercitar suas habilidades mentais e a buscar melhores resultados para vencer. O confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está sempre presente no jogo, o que torna essa situação particularmente rica para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança. Segundo Moura (1996, p.80) o jogo “passa a ter o

caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática presente”.

Uma abordagem lúdica propicia ao estudante o desenvolvimento de estratégias para os problemas de forma agradável, uma vez que o jogo é um dos meios mais propícios para a construção do conhecimento. Neste intuito Soveral (1991) acrescenta que "... o professor deverá oferecer uma multiplicidade de ações desafiadoras que motivem diferentes respostas, estimulando a criatividade e a redescoberta". Portanto, o jogo não será o fim e sim o meio para se alcançar os objetivos esperados.

4. Objetivos

4.1 - Objetivo Geral

Capacitar os professores regentes e de matemática do 1º ao 6º ano do Ensino Fundamental dos períodos matutino e vespertino da Escola Estadual Senador Filinto Muller quanto à utilização dos softwares GCompris e TuxMath.

4.2 - Objetivos Específicos

- Identificar o uso de jogos no ensino da matemática nas séries iniciais e suas possibilidades como facilitadoras e mediadoras na aquisição do conhecimento, aproximando a matemática do estudante.
- Envolver a prática de jogos matemáticos para facilitar o processo de ensino-aprendizagem e o conhecimento lógico-matemático.
- Promover o contato e sensibilização dos professores e dos estudantes com uma matemática mais prazerosa.
- Aprender a respeitar as regras do jogo.
- Desenvolver o companheirismo.
- Desenvolver os potenciais: mental, criativo, intelectual, afetivo e lógico.

5. Conteúdos

- As quatro operações: adição, subtração, multiplicação e divisão.
- Quantidade.
- Sequência numérica.
- Múltiplos.
- Horas.

6. Metodologia

Os professores envolvidos terão capacitação uma vez por quinzena na hora-atividade pela PROGETEC no período de 30 de julho a 10 de dezembro para utilização dos softwares GCompris e TuxMath. Na mesma oportunidade escolherão quais jogos estão de acordo com o nível de aprendizagem dos estudantes e condizentes com o conteúdo para que os mesmos possam utilizá-los de maneira eficaz.

Os professores também deverão agendar, no mínimo, uma aula por quinzena na STE e constá-las no planejamento. Durante a aula, o professor deve explicar como os estudantes deverão realizar as atividades propostas e, quando necessário, auxiliar os educandos na execução. Este projeto não tem data prevista para finalizar, visto que os softwares trabalhados possuem conteúdos que contemplam o referencial curricular de todo o ano escolar.

7. Recursos

- Gcompris
- TuxPaint
- Data-Show
- Máquina digital
- STE

8. Avaliação e resultados esperados

A avaliação do projeto será obtida através das avaliações feitas em sala de aula e também, futuramente através das avaliações da SED. Espera-se que os estudantes envolvidos tenham um melhor desempenho na disciplina e passem a gostar cada vez mais de aprender matemática.

9. Divulgação

O projeto será divulgado no endereço <http://eesenadorfilintomuller.wikispaces.com/PROJETOS+DE+ENSINO+2012> e no Facebook da escola.

10. Referências bibliográficas

OLIVEIRA, Sandra Alves. Artigo publicado na edição nº 337, jornal Mundo Jovem, Junho de 2007, página 5. Disponível em < <http://www.pucrs.br/mj/projeto-ludico-motivacao-aulas-matematica.php>>. Acesso em 13/06/2012.

BORIN, J. Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME-USP; 1996.

MOURA, M. O. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.

BENIGNO, Andréia, et al. O Jogo no ensino da matemática nas séries iniciais. Disponível em <<http://www.webartigos.com/artigos/o-jogo-no-ensino-da-matematica-nas-series-iniciais/23915/#ixzz1xVycEj85>>. Acesso em 13/06/2012.

SOVERAL, Arnaldo. A construção do conhecimento. Editora Didática Paulista LTDA. São Paulo, 1991.

Projeto adaptado do Projeto GCompris, desenvolvido no ano de 2010, pela professora Ticyara Halik Smanioto Vicente na Escola Estadual Joaquim Gonçalves Ledo no município de Ivinhema/MS, distrito de Amandina. Disponível em <<http://stejgl.wikispaces.com/Projeto+GCompris>>.